Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%

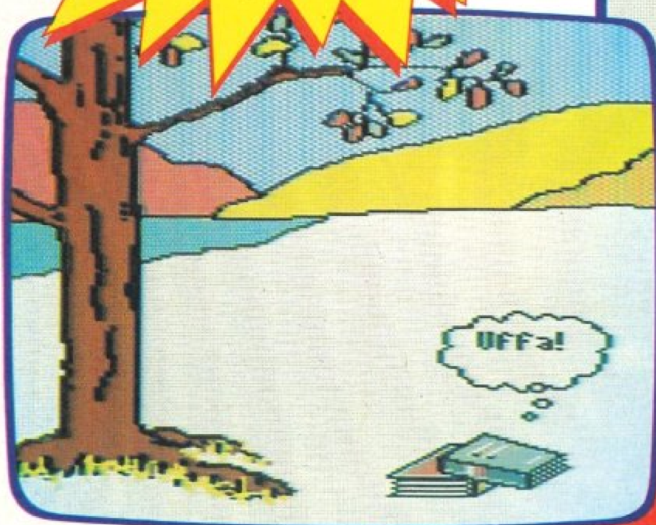
Tutto COMMODORE

Anno III - Numero 24 - Giugno 1989 - L.13.000

Fumetti

FUMETTI FACILI CON IL JOYSTICK





TASSA PAGATA PER CAMPIONE ALLEGATO

COMPORLI

TITOLARLI

STAMPARLI

COLORARLI

Gruppo Editoriale JCE

Responsabile Editoriale Divisione Informatica
Francesca Marzotto

Direttore responsabile
Paolo Romani

Responsabile grafico Desktop Publishing
Adelio Barcella

Impaginazione elettronica
Denise De Matteis

Segretaria di redazione: Alessandra Marini

Responsabile programmi
Fernando Zanini

Collaboratori
Giorgio Caironi, Paolo Gussoni, Dolma Poli

TuttoCOMMODORE
Rivista mensile, una copia L. 13.000, numeri arretrati il prezzo di copertina. Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Monza n. 677 del 28/11/88.

Fotolito: Bassoli - Milano. *Stampa:* GEMM Grafica srl, Paderno Dugnano (MI). *Diffusione:* Concessionario esclusivo per l'Italia A.&G. Marco SpA, via Fortezza 27 - 20126 Milano. Spedizione in abb. post. gruppo III/70.

Abbonamenti: Annuale L. 120.000, estero L.180.000. Biennale L. 216.000

Gruppo Editoriale JCE

Gruppo Editoriale JCE srl
Sede legale, Direzione, Redazione,Amministrazione
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/61.73.441 - 61.20.586
Telex 352376 JCE MIL I - Telefax 61.27.620

Direzione Amministrativa: Walter Buzzavo

Pubblicità e Marketing
Gruppo Editoriale JCE - Divisione Pubblicità
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/61.20.586-61.27.827-61.23.397-61.29.0038

Concessionario esclusivo per Roma, Lazio e centro-sud:
UNION MEDIA srl - Via C. Fracassini, 18
00198 Roma. Tel. 06/3215434 (13 linee R.A.)
Telex 630206 UNION I - Telefax 06/3215678

Abbonamenti:
Le richieste di informazioni sugli abbonamenti in corso si ricevono per telefono tutti i giorni lavorativi dalle ore 9 alle 12. Tel. 02/61.72.671 - 61.80.228 (int. 311-338).

Spedizioni: Daniela Radicchi

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, Via Ferri 6 - 20092 Cinisello B. (MI), mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c.c.p. n. 351205. Per i cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 3.000, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

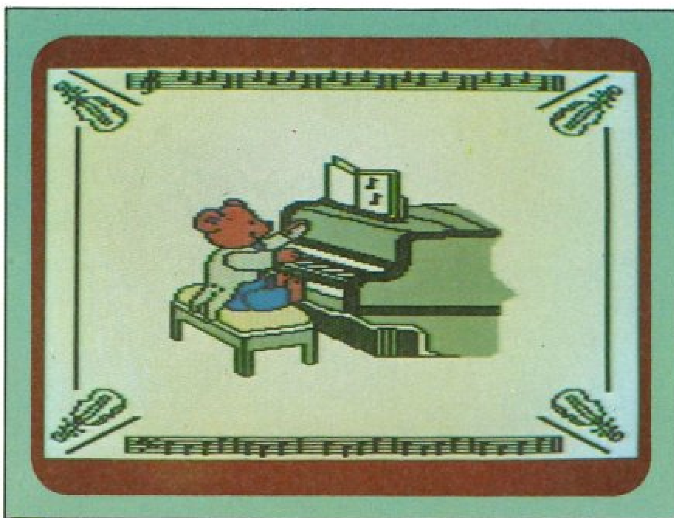
Associato al

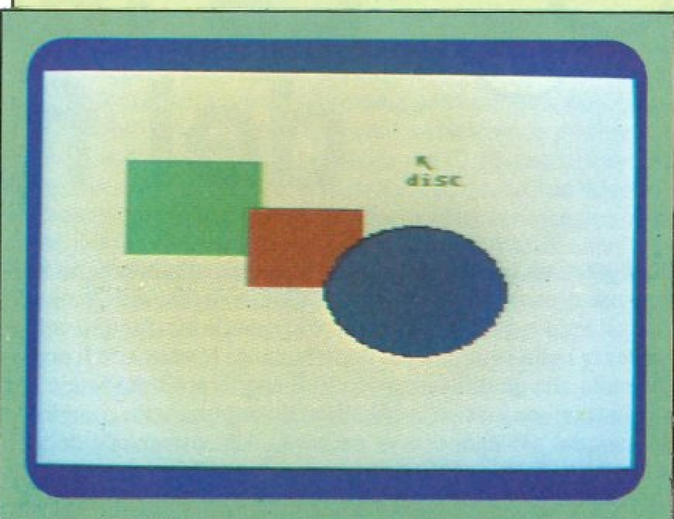
CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata temporaneamente non soggetta a certificazione non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero come stabilito dal Regolamento del C.S.S.T.



Mensile associato all'USPI Unione Stampa Periodica Italiana





Istruzioni per il caricamento

Per caricare i programmi di questo *TuttoCommodore* accertatevi per prima cosa che il vostro C64 sia collegato correttamente e che il drive 1541 sia pronto. Se invece utilizzate un C128 ricordatevi di impostarlo nel modo 64. Digitate: **LOAD "*",8,1** seguito dalla pressione del tasto RETURN. Partirà in autostart il menù con i programmi di *TuttoCommodore*

Per caricare uno dei programmi dell'elenco è sufficiente selezionare il nome del programma desiderato per mezzo dei tasti del movimento cursore, e poi premere RETURN.



Questo mese abbiamo dedicato *Tuttocommodore* a un programma grafico veramente simpatico: Comics Factory. Vi permette di realizzare disegni e fumetti sfruttando il ricchissimo archivio di immagini di cui dispone oppure immagini create da voi stessi con il programma grafico pubblicato su questo numero, stampando il tutto in moltissimi formati, compreso il poster gigante.

La fabbrica dei fumetti

Il valore di un programma si valuta in base al prodotto tra la semplicità d'uso e la potenza esecutiva. Nel caso di Comics Factory il valore è molto alto perché la grande intuitività e immediatezza nello svolgimento delle funzioni fondamentali non toglie nulla alla qualità del prodotto finale. Il prodotto finale è una realizzazione grafica in stile fumetto con una serie completa di stampati per ogni tipo di necessità. La costruzione della schermata grafica avviene per aggregazione di forme predefinite, il che rende semplice, rapido e divertente tutto il procedimento.

Sul disco, dunque, trovate un ricco archivio di immagini per creare disegni e fumetti di sicuro successo e effetto. Queste immagini sono di due tipi: uno va a costituire quelli che nel corso di queste istruzioni chiameremo Sfondi, l'altro costituisce l'incredibile numero di quelli che definiremo Oggetti.

In pratica la prima cosa da fare per creare un disegno è caricare dal disco uno sfondo. In seguito si devono recuperare, sempre dal disco, gli oggetti o personaggi da posizionare sullo sfondo per dare vita alla scena. I personaggi di Comics Factory sono dei simpaticissimi orsi che trovate in ogni sorta di atteggiamento fra gli oggetti proposti. Il programma non limita in alcun modo il numero di oggetti e personaggi che è possibile disporre sullo sfondo cosicché non c'è limite di complessità per i disegni che potete creare. La possibilità di cancellare un oggetto disposto sul disegno senza alterare lo sfondo e la facilità con cui è possibile disporre i caratteristici fumetti di testo o i semplici testi, rendono il programma immediatamente divertente, non solo per chi è ancora nell'età dei giochi ma anche per chi, non avendo mai perso lo spirito creativo che caratterizza i bambini, ama la computer art e tutte le sue espressioni. Inoltre, per chi vive a contatto con i giovanissimi per ragioni di lavoro o semplicemente prova piacere a far divertire i propri figli o fratelli minori, Comics Factory risulta essere un ottimo strumento creativo. Ad esempio, grazie ad una speciale opzione del programma, è possibile mettere su carta dei disegni che è divertentissimo poi colorare a pastelli o addirittura a tempera e acquarello. Inoltre, sempre sfruttando il disegno generato con l'aiuto della stampante, si possono costruire dei modelli in carta per ricamo su tessuti. Questo programma, infine, permette la stampa in un formato standard per la compilazione di etichette disposte sui classici moduli continui di carta per stampante.

L'opzione forse più accattivante del programma è quella che permette di sfruttare le videate generate da un programma grafico di tipo classico, di cui abbiamo pubblicato una versione per joystick su questo stesso numero. Dalle videate così create è possibile ricavare sfondi e oggetti personalizzati creando una libreria personale su dischi alternativi e formattati. Le possibilità di Comics Factory, dunque, non si limitano più alla creazione di fumetti e disegni, sia pure minimamente standardizzati e limitati dalle immagini di archivio ma apre infiniti orizzonti a chiunque sia in grado di creare elementi originali per la definizione del disegno.

Istruzioni

Prendete il dischetto di *TuttoCommodore* e inseritelo nel drive con il lato etichettato rivolto verso l'alto. Ora digitate LOAD"*",8,1 e battete Return. Quando compare il menù del disco premete il tasto F1. Dopo la schermata di presentazione potete premere la barra spazio per proseguire.

La schermata successiva è un esempio di videata informativa. Queste schermate compaiono spesso durante l'uso del programma e contengono messaggi sulle operazioni da compiere per portare a termine le operazioni in svolgimento oppure rimandano a paragrafi di questa rivista. Comics Factory è un programma dall'uso estremamente intuitivo ma in alcuni casi è necessario fare riferimento alle istruzioni sulla rivista.

Mentre leggete, dunque, effettuate le operazioni che vi suggeriamo di volta in volta e vi accorgerete di quanto sia potente e divertente questo programma grafico.



Come fare un disegno

Siete ora alla prima schermata informativa che vi ricorda che, premendo il tasto CTRL-C è possibile tornare allo schermo precedente e vi invita a premere il tasto C per continuare.

Il menù che compare premendo il tasto indicato è quello da cui si gestisce tutto il programma. Nella parte inferiore del menù è possibile selezionare una delle otto opzioni muovendo l'asterisco, a sinistra della prima di esse, agendo sui tasti cursore e battendo il tasto Return per attivare quella selezionata.

Vediamole dunque in dettaglio (tenete presente che il numero tra parentesi serve da riferimento per i rimandi che incontrete in alcune schermate del programma):

• **Vedere** (1.0)

Questa opzione serve semplicemente per far sparire la finestra di menù per vedere completamente il disegno. All'inizio, ovviamente, lo schermo del disegno, che noi chiameremo foglio, è tutto bianco. Battete il tasto Return per tornare al menù principale.

• **Sfondo** (2.0)

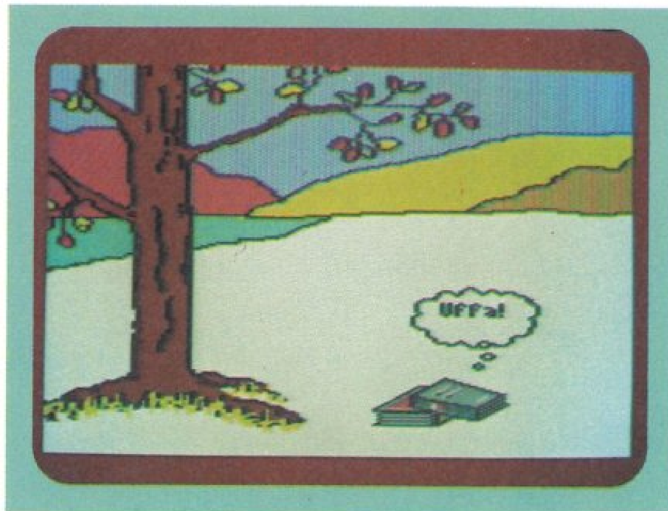
Muovete l'asterisco a sinistra dell'opzione Sfondo e battete il tasto Return: apparirà il sottomenù Sfondi. Da qui avete dieci possibilità di scelta: le prime nove caricano dal disco altrettanti sfondi predefiniti per il vostro disegno, mentre l'ultima consente di tornare al menù principale. Da notare che la prima scelta, apparentemente inutile (si tratta di una schermata completamente vuota), è utilissima in quanto è l'unico sistema per cancellare completamente un disegno dal foglio. Lo sfondo Etichetta, invece, ha una funzione particolare che spiegheremo nel paragrafo 7.0. Selezionate, per esempio, Estate e battete Return. Terminato il caricamento il programma torna al menù principale.

• **Oggetti** (3.0)

Portate l'asterisco di fianco all'opzione Oggetti e battete Return. Analogamente all'opzione precedente compare un elenco di nove gruppi di oggetti più un'opzione per tornare al menù principale. Un oggetto è un particolare del disegno che può essere piazzato sullo sfondo in un punto qualsisi, cancellato o ripetuto. Selezionate, ad esempio, il gruppo Orsi medi: nella parte alta della schermata vi viene ricordato che mediante i tasti cursore potete scegliere l'oggetto, premendo Return lo confermate e premendo invece il tasto CTRL contemporaneamente al tasto C tornate al menù principale. Scegliete dunque un oggetto e premete Return. Un'altra finestra d'aiuto si attiva nella parte superiore del video invitandovi ad usare i tasti cursore per muovere l'oggetto sullo sfondo e il tasto Return per fissarlo sul foglio. Dopo qualche istante ricompare il menù Oggetti. In fase di posizionamento dell'oggetto sullo sfondo può capitare di notare uno sfasamento della colorazione nei pressi del contorno dell'oggetto in questione, la causa risiede nelle modalità con cui il sistema operativo del Commodore 64 rappresenta i 16 colori possibili sulla schermata in alta risoluzione. In pratica, siccome non è possibile rappresentare più di quattro colori contemporaneamente su un area di 8x8 pixel, quando un oggetto e lo sfondo creano una situazione discordante con queste condizioni il computer esegue un arrangiamento modificando i colori originali dell'area interessata. Questo inconveniente interessa solo l'immagine a video poiché, come vedremo più avanti, l'immagine stampata subisce un'elaborazione particolare.

- *Cancellazione* (3.1)

I primi sette oggetti sono di tipo analogo e medesima funzio-



ne, mentre l'ottavo e il nono hanno funzioni speciali. Il gruppo di oggetti denominato Cancellazione offre una serie di rettangoli bianchi che vengono utilizzati per cancellare gli oggetti appena sistemati sul foglio e che noi chiameremo Gomme. La particolarità di questa funzione del programma è che lo sfondo non subisce mai gli effetti della cancellazione che interessa solo gli oggetti presenti sul foglio. Selezionate l'opzione, battete il tasto C e mediante i tasti cursore selezionate il tipo di gomma che vi serve. Battete Return quando avete visualizzato la gomma che desiderate e poi muovetela sul foglio fino a sovrapporla all'oggetto da cancellare. Al termine delle operazioni il programma torna alla selezione del tipo di gomma. Premete CTRL-C e tornate al menù Oggetti.

- *Fumetti* (3.2)
  Attivate l'opzione Fumetti. Operando in modo analogo alle funzioni precedenti, scegliete il tipo di fumetto che più si adatta alle vostre necessità e confermatelo con Return. A questo punto il programma vi chiede di digitare il testo di riempimento per la nuvoletta. L'impaginazione è automatica e non vi è consentito scrivere al di fuori del contorno del fumetto. Quando avete completato la digitazione battete Return per fissare il tutto trasformandolo in un oggetto. Posizionatelo sul foglio esattamente come qualsiasi altro oggetto. A questo punto il programma vi ripropone il sottomenù Oggetti. Selezionate l'ultima opzione e tornate al menù principale.

• **Libreria** (4.0)
Il lato B del disco allegato alla rivista contiene un archivio di sfondi, oggetti e cornici. Il sottomenù Libreria offre sei opzioni. Le prime tre sono analoghe a quelle del menù principale, la quarta e la quinta consentono di aggiungere elementi particolari al disegno e l'ultima, come sempre, riporta al menù principale.

- *Cornici* (4.1)
  Selezionate la quarta opzione (Cornici). Il sottomenù che compare vi permette di porre una cornice al foglio, scegliendola fra quelle proposte selezionando la prima opzione. Esattamente come avete fatto per la scelta degli oggetti, delle gomme e dei fumetti, ora scegliete un bordo per il vostro disegno. Quando avete scelto e confermato il tipo di cornice il programma pensa a disporlo sul foglio e poi torna al sottomenù Libreria.



- *Testi* (4.2)
  Selezionate l'opzione Testi. Agite sui tasti cursore e scegliete il tipo di caratteri che volete utilizzare per comporre il vostro testo. Quando confermate la selezione con Return il computer vi permette di digitare il testo. L'impaginazione è automatica e la quantità di caratteri che vi è possibile digitare dipende dalla dimensione del set selezionato. Un'altra conferma trasforma il testo in un oggetto e come tale può essere posizionato sul foglio sovrapponendolo al resto del disegno. Tornate al menù principale con l'apposita opzione.

• **Opzioni speciali** (5.0)
La parte più esaltante di questo programma per chiunque abbia un minimo di spirito creativo è rappresentata da questa sezione. Vi viene proposto un sottomenù denominato appunto Opzioni speciali che dispone di sei opzioni. La prima mostra una serie di schermate che consigliano i passaggi da effettuare per creare sfondi e oggetti personalizzati.

- *Carica Sfondo Speciale* (5.1)
  La seconda opzione carica da un disco dati una schermata in alta risoluzione generata dal famosissimo programma Koala di cui vi proponiamo una versione per joystick su questo stesso *TuttoCommodore*; guardate a questo proposito le istruzioni relative pubblicate sulle ultime pagine della rivista. Per sperimentare questa funzione dovrete avere a disposizione un altro disco vuoto su cui salvare le schermate in formato Koala oppure avere già a disposizione delle schermate. Nel primo caso vi consigliamo di spegnere il computer, ricaricare il menù del disco e caricare il programma Koala per creare alcuni esempi. Con gli esempi sul disco ricaricate il programma Comics Factory, giungete di nuovo al menù Opzioni Speciali, selezionate l'opzione, inserite nel drive un disco contenente delle schermate Koala e premete il tasto C. Il programma vi mostra l'elenco delle schermate presenti sul disco e vi chiede di specificare il numero di quella che volete utilizzare. Il colore di sfondo della schermata che caricate verrà sempre convertito in bianco (per colore di sfondo si intende il colore assunto dai pixel della bitmap Hi-Res multicolore impostati a 00). Chi ha una certa pratica avrà capito sicuramente di cosa parliamo, mentre a chi non ha molta confidenza con le questioni strettamente tecniche relative al Commodore 64 basti sapere che il colore di sfondo è sempre bianco per schermate generate mediante il programma Koala senza l'utilizzo di particolari funzioni, per cui non è il caso di preoccuparsi troppo di questo inconveniente che, però, ha le sue ragioni d'essere, data la necessità di creare mediante la stampante dei disegni colorabili con pastelli, acquarelli o un'altra tecnica a piacimento. Un altro inconveniente, motivato dalle stesse ragioni del precedente, è che in fase di stampa Outline (vedi paragrafo 7.0) tutti gli elementi del disegno aventi un colore diverso dal nero non vengono stampati.

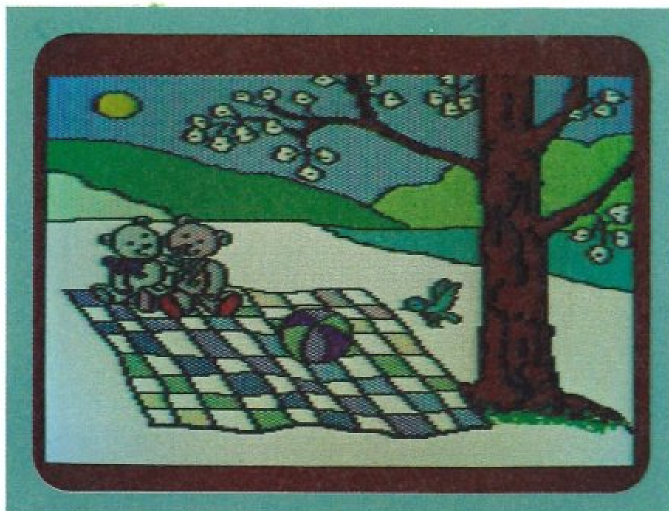
- *Crea Oggetto Speciale* (5.2)

Ecco la fase più interessante del programma: sempre grazie al programma Koala potrete creare degli oggetti personalizzati. Per prima cosa, dunque, dovrete preparare un disco su cui avrete scaricato una schermata Koala rappresentante un oggetto di modeste dimensioni (circa un quarto di schermo al massimo) colorato come volete ma definito possibilmente da contorni in nero. Condizione essenziale è che lo sfondo della pagina grafica non venga mai alterato, pena il fallimento delle operazioni. La schermata deve contenere un solo oggetto, non troppo grande. Attivate l'opzione Crea Oggetti Speciali dal programma Comics Factory, inserite il disco dati e premete C. Quando compare l'elenco delle schermate disponibili sul disco usate i tasti cursore per selezionare quella desiderata e premete Return per confermarla. Il computer provvede ad annerire buona parte dello schermo attorno al vostro oggetto. In seguito tocca a voi completare l'opera. Sul video vedrete il vostro oggetto su uno sfondo parzialmente nero. Usate i tasti cursore e muovete il piccolo cursore lampeggiante per posizionarlo in un punto dell'area di sfondo che il computer ha tralasciato di colorare, premendo il tasto Return per continuare l'opera. Ripetete questa operazione fino a quando tutto lo sfondo non sarà colorato. Badate che se colorate con questo sistema un'area interna al disegno, questa risulterà trasparente all'atto di scaricarla sul foglio. In pratica gli elementi dello sfondo del vostro disegno saranno visibili attraverso quell'area. Se al termine dei riempimenti avete perso di vista i tratti originali dell'oggetto perché le righe nere si sono confuse con lo sfondo potete premere il tasto T. Questa operazione propone una specie di replay delle azioni effettuate per riempire i vuoti della schermata. Quando avete terminato di riempire i vuoti non dovete far altro che premere il tasto C. Il computer vi mostra l'elenco degli oggetti eventualmente già presenti sul disco, numerati da 1 a 10, e vi chiede di specificare il numero del nuovo oggetto. Dopo avere digitato il dato richiesto dovete battere ancora Return. Ora il computer vi chiede il nome che volete assegnare all'oggetto creato: digitatelo e premete Return. Terminate le operazioni di questa sezione vi ritrovate nel menù Opzioni Speciali da cui dovete selezionare necessariamente l'opzione Carica Oggetto Speciale per utilizzare l'oggetto creato.

- *Carica Oggetto Speciale* (5.3)
  Questa funzione va compiuta quando si desidera utilizzare un oggetto personalizzato residente sul disco dati. Inserite il disco dati nel drive e premete il tasto C. Come nell'opzione precedente il computer vi mostra l'elenco degli oggetti sul disco e vi chiede di specificare il numero di quello che volete utilizzare.Dovete infine posizionare l'oggetto sul disegno e premere il tasto Return per fissarlo sul foglio.

- *Distruggi Oggetto Speciale* (5.4)
  Se volete fare pulizia nel vostro disco dati eliminando gli oggetti che non vi interessano più, selezionate l'opzione Distruggi Oggetto Speciale e inserite il disco dati nel drive. Dopo aver premuto il tasto C il computer vi mostra l'elenco degli oggetti chiedendovi il numero di quello che volete distruggere. Al termine il controllo torna al sottomenù Opzioni speciali.

• **Disco dati** (6.0)



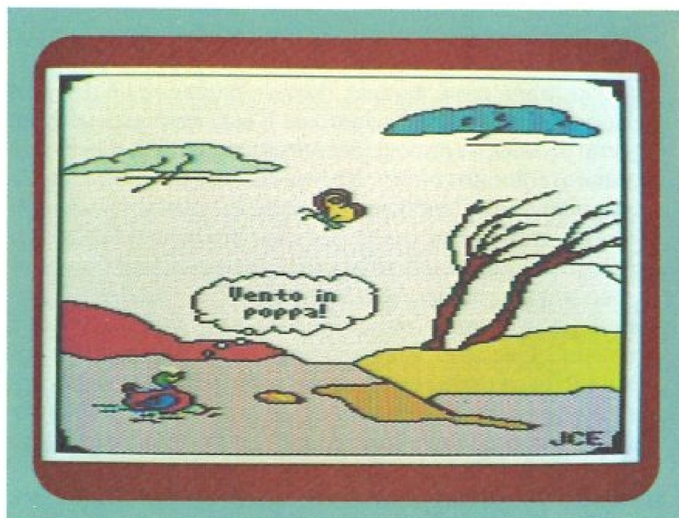
Questa sezione del programma è dedicata alla gestione del disco dati. Per maggior ordine vi consigliamo di creare un altro disco dati diverso da quello su cui avete archiviato le schermate in formato Koala e gli oggetti personalizzati. Per far questo potete utilizzare l'apposita funzione spiegata più avanti. Le prime due funzioni del sottomenù Disco Dati servono rispettivamente per vedere i riferimenti a queste istruzioni e per vedere il disegno prima di scaricarlo eventualmente sul disco. Le funzioni dalla terza alla quinta consentono rispettivamente di caricare dal disco un disegno in formato Comics Factory, salvare quello in memoria, visibile mediante la seconda opzione del sottomenù e distruggere un disegno sul disco. La procedura per portare a termine le suddette operazioni è del tutto analoga a quelle per la gestione su disco degli oggetti personalizzati. La sesta opzione del sottomenù serve, come già accennato in precedenza, a creare un disco dati. In pratica si tratta di una formattazione vera e propria e come tale distrugge ogni informazione eventualmente presente sul disco in questione. Selezionate l'opzione, inserite il disco da formattare nel drive e premete il tasto S come indicato dal programma stesso. L'ultima opzione, come di consueto, vi riporta al menù principale.

• **Stampa** (7.0)
Ed eccoci arrivati alla funzione più utile del programma: la stampa del vostro disegno, fumetto o vignetta. Selezionate l'opzione Stampa dal menù principale e osservate il sottomenù che compare. La prima opzione, come al solito, visualizza una schermata di riferimento a questo paragrafo d'istruzioni. La seconda consente di dare un ultimo sguardo al disegno prima che questo venga stampato. La terza opzione attiva la solita funzione di Input/Output e carica un disegno dal disco dati.

- *Stampa disegno, poster, etichetta* (7.1)
  Eccoci alla funzione principale del programma. Selezionate l'opzione Stampa Disegno, Poster o Etichetta; il sottomenù che viene visualizzato è costituito da cinque opzioni, l'ultima delle quali, come sempre, torna al menù precedente. Le altre quattro opzioni definiscono altrettanti tipi di stampa del vostro disegno. La prima scelta possibile, Stampa Disegno, stampa in un formato di circa 13,5x8 cm, il disegno viene stampato orizzontalmente circa al centro del foglio. La se-

conda scelta offre una stampa a tutta pagina e il disegno, in questo caso, è riprodotto verticalmente, cioè ruotato di 90 gradi in senso orario rispetto all'originale a video. La terza funzione consente di stampare il disegno in formato poster; in pratica il programma suddivide il disegno in due porzioni, la parte superiore e quella inferiore del disegno, stampandole una di seguito all'altra e ognuna grande come due pagine (tocca a voi, in seguito, effettuare un'operazione di collage per ricavare il poster). La quarta scelta possibile permette di stampare etichette. Comics Factory è un programma veramente completo e semplice da usare: per stampare un'etichetta non dovete far altro che servirvi degli strumenti d'archivio che il programma stesso vi mette a disposizione. Fra gli sfondi che trovate sul disco ce n'è uno che visualizza lo spazio disponibile per la definizione dell'etichetta. Infatti il programma stampa sul vostro foglio da stampante solo la parte inferiore del disegno a video, corrispondente a circa metà del formato che ottenete selezionando la prima opzione del menù (Stampa Disegno). Questo formato si adatta perfettamente allo standard delle etichette autoadesive su carta per computer a modulo continuo, che potete acquistare da qualunque fornitore di accessori per computer. Quando avete deciso il formato di stampa che più vi aggrada selezionatelo. A questo punto il computer vi chiede se desiderate una stampa di tipo Outline oppure no. Se optate per la stampa di tipo Outline il vostro disegno apparirà in maniera differente da come appare sul video, infatti tutte le aree colorate saranno omesse, ossia tutti i particolari che sono definiti da un colore diverso dal nero non compariranno sullo stampato. È questa la ragione per cui la struttura degli sfondi e degli oggetti che vi abbiamo messo a disposizione sulle due facciate del disco è tale per cui l'eventuale omissione della colorazione genera un disegno su carta che è possibile colorare manualmente. Questo accorgimento, che vi consigliamo di adottare anche in fase di creazione di oggetti e sfondi personalizzati, permette di realizzare uno degli scopi principali del programma cioè quello di creare materiale didattico per le scuole materne ed elementari oppure semplicemente disegni per esercitare le proprie qualità artistiche nell'uso di tecniche di colorazione particolari. La modalità di stampa alternativa rispetto a quella Outline trasforma le aree colorate in una retinatura, differente per ogni colore, in modo da dare l'impressione di chiaroscuro che si ha osservando il disegno su un video in bianco e nero. Questo tipo di stampa è più classico e risparmia all'utente la fatica (e la soddisfazione) di completare l'immagine. Inoltre è utile nel caso si voglia stampare schermate Koala costituite da particolari necessari e colorati che verrebbero omessi con la stampa Outline.





- *Impostazione* (7.2)
La penultima opzione del sottomenù Stampa introduce a una serie di operazioni che permettono il settaggio delle caratteristiche della stampante collegata al computer. Selezionate l'opzione Impostazione e osservate la schermata: nella parte superiore sono elencate le caratteristiche della stampante impostata di default, cioè la CBM 1000. Nella parte inferiore dello schermo c'è un messaggio che vi chiede se volete modificare l'impostazione corrente. Se l'impostazione non corrisponde alle vostre necessità battete il tasto Y (Yes). In questo caso verrà visualizzato un elenco di tipi di stampante con le quali il programma è compatibile. In fondo alla lista c'è un'opzione che mostra il seguito dell'elenco posto su un'altra pagina. Se nessun modello di stampante dovesse corrispondere a quello che possedete provate a selezionarne altri anche apparentemente incompatibili con il vostro prima di abbandonare ogni speranza. Al termine delle operazioni di settaggio vi viene chiesto se desiderate mandare un linefeed aggiuntivo alla vostra stampante durante l'output del disegno. Se non sapete se la vostra stampante richiede un linefeed rispondete affermativamente (Y) e osservate lo stampato. Se il disegno appare intercalato da strisce bianche significa che la vostra stampante appartiene a quella rara categoria di stampanti che possiedono un linefeed automatico. Ripetete le operazioni di impostazione e provate di nuovo.

Comics Factory è un programma che permette di riportare su carta le elaborazioni delle immagini create a video sfruttando le notissime qualità grafiche del C 64. L'impronta fumettistica delle immagini che potete creare con questo programma ne rappresenta l'apprezzabilissimo elemento di originalità.

Raffaele Zanini

Come accessorio indispensabile per Comics Factory vi proponiamo Pixel, un programma grafico per generare sfondi e oggetti personalizzati. L'uso di questo programma è decisamente intuitivo e consente a chiunque, utilizzando semplicemente il joystick, di creare qualsiasi grafico a colori.

Pixel su pixel

Il programma di cui ci apprestiamo a darvi qualche indicazione permette di creare schermate grafiche in alta risoluzione sfruttando il modo multicolore del Commodore 64 che consente la rappresentazione di tutti e 16 i colori possibili contemporaneamente sullo schermo.

Istruzioni

Inserite il disco di *TuttoCommodore* nel drive e digitate il consueto LOAD"*",8,1 seguito, come sempre dalla pressione del tasto Return.

Quando viene visualizzato il menù del disco selezionate con i tasti cursore il nome Pixel e premete il tasto F1. Al termine del caricamento comparirà la schermata di lavoro del programma.

Questa videata è suddivisa in svariate aree sulle quali è possibile muovere una freccia mediante il joystick. Alcune aree, quelle nella parte superiore del video, sono contrassegnate da una parola che, se lampeggiante, indica l'attivazione della funzione che l'area in questione individua.

Nella parte inferiore del video c'è la palette dei colori diponibili. In realtà i colori disponibili sono 16, però è possibile selezionare anche uno dei colori composti che si trovano al di sotto di quelli puri.

La selezione, molto intuitivamente, avviene posizionando la freccia cursore sul colore desiderato e premendo il tasto Fire del joystick: il colore selezionato riempirà il bordo del video.

Vediamo ora, una per una, tutte le funzioni individuate dalle aree in cui è suddiviso lo schermo di controllo:

• **Draw.**

Selezionando, con lo stesso criterio usato per la scelta del colore, quest'area si attiva la funzione di disegno. Per utilizzare a tutti gli effetti una funzione attivata bisogna portare la freccia al di fuori del video, nella parte inferiore, fino a quando un segnale acustico non vi avvisa che potete premere il tasto Fire per passare al foglio da disegno, inizialmente tutto bianco.

• **Line.**

Permette di disegnare sul foglio dei segmenti posizionandoli poi con precisione dopo averne scelto la direzione e la lunghezza. Attivate l'opzione, portate il cursore al di fuori del video, premete Fire e, con il cursore Line lampeggiante approssimativamente al centro del video, premete nuovamente Fire e tracciate il segmento come lo desiderate. Premendo ancora Fire potete sistemare il segmento definito e orientato nella posizione definitiva.

• **Lines.**

Questa funzione permette invece di generare delle spezzate e il suo uso è elementare. Attivate l'opzione e premete Fire nel punto in cui volete si trovi un capo della spezzata. Per terminare le operazioni dovete portare il cursore all'esterno del quadro fino a che non udite il segnale acustico, premendo a questo punto il tasto Fire.

• **Frame.**

Permette di creare dei rettangoli con qualsiasi dimensione e proporzione. La dinamica della creazione è immediatamente comprensibile.

• Box.

Funzione analoga alla precedente che crea dei rettangoli pieni o, meglio, delle aree rettangolari del colore selezionato. Ricordate che i particolari del disegno aventi un colore differente dal nero non vengono stampati dal programma Comics Factory nel modo Outline. Per questa ragione pensate bene a quello che volete in stampa prima di decidere come usare questa funzione che genera elementi grafici così evidenti.

• Rays.

Questa singolare funzione aiuta nella creazione di figure costituite da segmenti aventi un estremo in comune. Durante la fase di disegno la prima pressione del tasto Fire definisce il punto comune a tutti i segmenti, mentre le successive fissano la direzione e la lunghezza di ogni segmento. Per terminare le operazioni dovete portare come sempre il cursore all'esterno del quadro fino a che non udite il segnale acustico, premendo quindi il tasto Fire.

• Circle.

Serve per creare delle circonferenze. Posizionate il cursore in un punto qualsiasi del foglio, premete Fire, determinate la dimensione della circonferenza e premete di nuovo Fire. A questo punto non dovete far altro che decidere la posizione esteticamente più opportuna della circonferenza e premere ancora Fire per fissarla.

• Disc.

La funzione Disc sta alla funzione Circle come la funzione Box sta alla funzione Frame. Se non conoscete la matematica è sufficiente che attiviate la funzione e facciate qualche prova; non imparerete la matematica ma tutto vi sarà più chiaro.

• Fill.

Riempie delle aree chiuse con il colore selezionato. Posizionate il cursore all'interno dell'area e premete Fire.

• Xcolor.

Permette di convertire nel colore selezionato tutti gli elementi di un altro colore presenti sul disegno. Tutto quello che dovete fare è posizionare il cursore sul colore da convertire e premere Fire.

• Copy.

Mette a disposizione un grabber, cioè un rettangolo che individua una certa porzione del disegno. Attivate l'opzione, posizionatevi nei pressi dell'estremo superiore sinistro della porzione del disegno che volete copiare, premete Fire, azionate il joystick fino ad inquadrare l'area interessata, premete nuovamente Fire, posizionate il grabber nel punto in cui volete il duplicato e premete ancora Fire.

• Zoom.

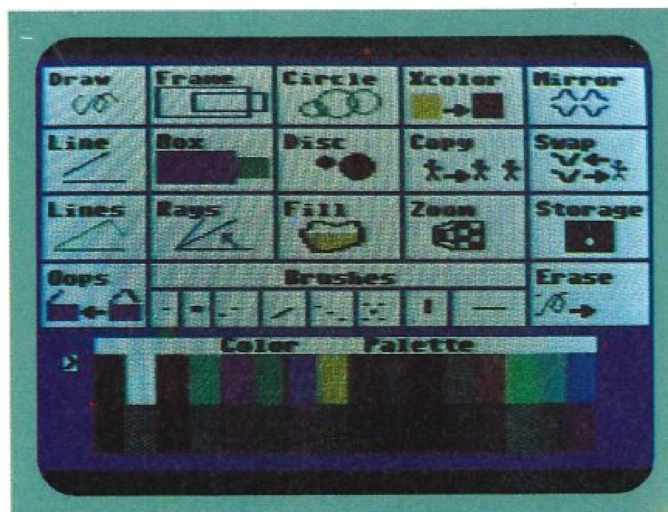
Per lavorare sulle rifiniture del disegno o sui piccoli particolari attivate l'opzione e posizionate il cursore Zoom in modo da inquadrare il particolare. Premete il tasto Fire e, armati di certosina pazienza, definite, pixel su pixel, il vostro particolare.

• Mirror.

Questa spettacolare funzione vi permette di creare figure simmetriche di grande effetto. La particolarità di questa opzione sta nel fatto che, quando attivata, interessa tutte le altre opzioni attivate in seguito. Provate ad esempio a usare la funzione Draw mentre la funzione Mirror lampeggia.

• Swap.

Questo programma utilizza due pagine grafiche su cui potete, ovviamente, defire due differenti disegni. La funzione Swap serve per selezionare su quale pagina lavorare. Attivate la funzione, posizionate il cursore Swap in un punto qualsiasi del video e premete il solito tasto Fire.

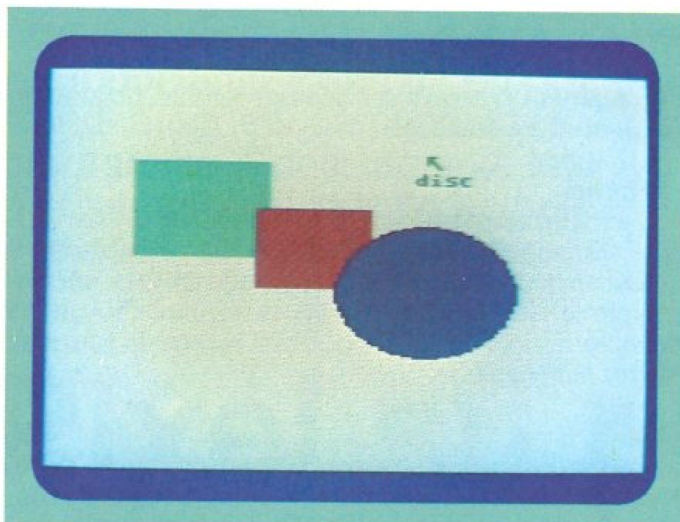


Il pannello di controllo del programma. Il cursore a forma di freccia permette di selezionare le funzioni con immediatezza e facilità.

• Storage.

Ed ecco le funzioni di Input/Output. Selezionate questa funzione e comparirà una schermata informativa che indica quali schermate sono archiviate sul disco presente nel drive corrente. Nella parte inferiore del video ci sono alcuni riquadri di controllo che attivano alcune funzioni particolari:

- *Save*. Posizionate il cursore su questo riquadro e premete Fire. Portate ora il cursore Save sul nome "Pic x empty" che desiderate assuma la schermata attualmente in memoria e premete nuovamente Fire.
- *Get*. Portate il cursore su questo riquadro e premete Fire. Portate il cursore Get sul nome della schermata che



Un esempio di quello che è possibile creare con la funzione Mirror. La doppia simmetria si sviluppa lungo due assi perpendicolari.

volete caricare dal disco e premete Fire.

- *Name & Save.* Funzione analoga a Save, ma che permette di specificare un nome aggiuntivo alla schermata da salvare.
- *Change Disk.* Lista il contenuto di un altro disco.
- *Init Disk.* Formatta un disco distruggendo tutti i dati presenti sul disco nel drive.

• Oops.

Annulla tutte le operazioni effettuate da quando avete lasciato l'ultima volta il quadro di controllo per passare al foglio da disegno.

• Brushes.

Quest'area, sul quadro di controllo, racchiude otto partizioni, ognuna delle quali determina il tipo di tratto in uso. Un piccolo indicatore rettangolare verde indica il tipo di Brush attivo.

Inutile ricordare che per attivare un nuovo tipo di tratto basta posizionare il cursore sul riquadro interessato e premere il tasto rosso del joystick.

• Erase.

Anche chi è comodamente seduto di fronte al proprio Commodore 64 corre dei pericoli. Se selezionate senza troppi riguardi questa opzione correte il gravissimo pericolo di cancellare la vostra schermata. I sistemi di sicurezza non mancano, comunque.

Prima di tutto questa opzione richiede due pressioni del tasto Fire per essere attivata e, come ultima spiaggia, potete ricorrere alla funzione Oops, sempre che per errore non abbiate effettuato qualche altra operazione dopo Erase.

A questo punto non ci resta che lasciarvi con tutti gli strumenti che vi abbiamo messo a disposizione nella speranza che troviate utile e divertente anche questa edizione di *TuttoCommodore* e che siate così creativi e generosi da mandarci tutte le schermate da voi realizzate, affinché ci sia possibile pubblicarle e metterle a disposizione di tutti gli utenti del programma Comics Factory.

Raffaele Zanini

ERRATA CORRIGE

A causa di un errore nella messa a punto del master sulla facciata B del disco di *TuttoCommodore 22* - Giochi, il menù non carica correttamente tutti i programmi del disco.

Il sistema per ovviare a questo spiacevole inconveniente, di cui ci scusiamo con i nostri fedeli lettori, è il seguente: spegnete e riaccendete il computer, inserite il lato B del disco di *TuttoCommodore* nel drive e digitate LOAD"PAC 3D",8,1 per caricare il programma Pac 3d, LOAD"MOON PATH",8,1 per caricare il programma Moon Path e LOAD"PIGMANIA",8,1 per caricare Pigmania. Al termine del caricamento di ognuno di essi, quando il computer restituisce il cursore e compare Ready, digitate RUN seguito dal tasto Return.

Se volete eliminare definitivamente il difetto cancellate dal lato B il programma !Loader con:

OPEN 15,8,15,"S:!LOADER":CLOSE 15

seguito dal tasto Return, girate il disco, digitate:

LOAD"!LOADER",8,1 Return

girate nuovamente il disco sul lato B e digitate:

SAVE"!LOADER",8 Return

Infine, per chi è in grado di leggere la directory, c'è una sorpresa: il nostro errore ha causato un piacevole imprevisto sulla facciata incriminata del disco... non tutto il male viene per nuocere!

ARRETRATI *Tutto*COMMODORE

N. 14 - Giugno 1988 - Lire 15.000 - SIMULAZIONI p er C 64 e C128
• **Superhuey:** Elicotteri da Guerra. Per sei missioni, alcune di guerra altre di soccorso, dovete, a bordo del vostro elicottero, spingervi dagli avamposti scientifici del Polo Nord alle piattaforme petrolifere del Mediterraneo fino agli uragani del triangolo delle Bermude. • **Acrojet:** Jet acrobatico. A bordo del vostro jet acrobatico potrete compiere le spettacolari evoluzioni che hanno reso famose le Frecce tricolori. Ben dieci prove, sempre più impegnative, ma tutte giocabili, fanno di questo simulatore di volo il più equilibrato tra quelli in circolazione.

N. 15 - Luglio/Agosto 88 - Lire 15.000 - GIOCHI
• **Interceptor.** Alieni in fuga: alla guida di Interceptor, la più potente astronave della galassia, a propulsione ionica e armata con i micidiali proiettili al plasma, dovrete salvare la Terra. • **L'enigma della foresta.** Verrete proiettati in un mondo irreale, popolato da streghe, folletti e animali fantastici, e dovrete perlustrare la foresta incantata, irta di insidie, alla ricerca delle lettere di una misteriosa parola segreta. • CPU impazzita. Il sistema informatico è impazzito, ha fatto piombare nel caos l'intera base: tocca a voi ripristinare la rete, riallacciando i 210 terminali persi nel black out. • **Alex:** prigioniero del computer. Il malvagio computer ha rapito vostro fratello Alex e l'ha trascinato nel fantastico mondo dei videogame. • Fire Ball. Siete sulla torretta di una singolare batteria astrale che deve distruggere rapidi oggetti alieni in avvicinamento. • Attenti a quei fotoni. Uno spaziale classico a scorrimento verticale, del tipo spara e scappa, con una serie di missioni, di difficoltà crescente, contro le piattaforme astrali aliene. • **Pachino.** Pac-man, il mitico eroe dei primissimi videogiochi è tornato a casa ma ad attenderlo ci sono, come sempre, trabocchetti e trappole di ogni genere.

N. 16 - Settembre 88 - Lire 15.000 - OLIMPIADI
• **Seul 88. Olimpiadi 1988, programmi,**giochi, banca dati e un po' di storia. Eccoci alla consueta scadenza quadriennale interrotta solo dalle due guerre Mondiali dell'importante manifestazione sportiva che, dal 1896 ripropone al mondo l'antica tradizione olimpica. Settembre è infatti il mese dei giochi di Seul, 24 esima edizione delle Olimpiadi moderne. • **Seul '88 Tris.** Un programma integrato di gestione dati, che garantisce in particolare una banca dati relativa alle Olimpiadi contenente le discipline per tutte le specialità. Una banca dati che risale, in molti casi, fino al 1896, anno di inizio delle Olimpiadi moderne. • **Seul-Game.** Otto avvincenti simulazioni sportive in cui potrete gareggiare contro i vostri amici. • **Equitazione.** Montate il vostro purosangue e cimentatevi in questo eccezionale concorso ippico, con tanto di Construction Kit.

N. 17 - Ottobre 88 - Lire 15.000 - MUSICA
• **Instant Music.** Un favoloso programma che permetterà a tutti gli appassionati di musica di cimentarsi con quest'arte, creando e improvvisando nuove armonie, anche senza essere dei provetti musicisti, lasciandosi guidare dal C64. • **Kawasaki.** Vediamo insieme come il Commodore 64 si trasforma in una tastiera elettronica in grado di creare nuovi effetti musicali di particolare efficacia. • **Magical Drum.** Se amate suonare e sentire la mancanza di una base ritmica ecco il programma che fa per voi. • **Swinth.** Non poteva mancare un programma di animazione che integra perfettamente l'aspetto grafico con quello musicale. • **Musical Sintesi.** Un programma ideale per comporre semplici brani sulla tastiera del vostro Commodore

N. 18 - Novembre 88 - Lire 15.000 - PRESENTATION
• **Demo Maker.** Alla fine di una lunga ed estenuante programmazione si sente l'esigenza di dare al programma creato non solo un'immagine di validità tecnica, ma anche di qualità estetica. Con i programmi giusti come Demo Maker, ognuno può realizzare da sé le migliori presentazioni. • **Introducer.** Vi offre la possibilità di sfruttare al meglio le potenzialità grafiche del C 64: con pochi e semplici comandi potrete ottenere originali perfetti. • **Oops!** Per recuperare i file che sembravano perduti, purché lo utilizziate subito e nel modo corretto. • **Edisco.** Per la completa manutenzione dei files: raccoglie in un unico blocco tutte quelle funzioni che, all'occorrenza, bisogna caricare una per volta. In questo modo la manipolazione dei files risulterà più semplice e veloce. • Koala Kon**verter.** Trasforma in files automatici i files grafici creati con il famoso programma Koala Painter, rendendoli così perfettamente esportabili senza alcuna fatica. • **Editor Sprites.** Per il miglior utilizzo del programma Demo Maker è indispensabile un buon editor di sprite: la soluzione è questo programma, versatile e semplice. • Editor Caratteri. Semplice da usare, ma potente, questo programma permette di programmare dei caratteri personalizzati per Demo Maker.

N. 19 - Dicembre 88/Gennaio 89 - Lire 15.000 - CALENDARIO
• **Un'idea per ogni giorno.** Eccovi uno stupendo programma grafico per creare il vostro calendario: personale e personalizzato. Ogni giorno un appunto prezioso, un disegno appropriato, un codice segreto. • **Giochi in vetrina.** Uno sguardo alle novità nel mercato del software ricreativo. In circolazione ci sono alcuni programmi interessanti, alcuni che hanno fatto la loro apparizione nelle sale giochi, altri creati appositamente per Commodore ma non per questo meno divertenti.

N. 20 - Febbraio 89 - Lire 15.000 - GESTIONALE
• **Word Processor.** Un potente word processor telematico per la trasmissione di testi via modem e per la gestione di files generati da altri programmi di videoscrittura. • **Archivio.** Un programma che crea un nuovo ambiente di lavoro ampliando le funzioni del Basic 2.0, gestione di archivio di files e vari moduli per automatizzarne le funzioni principali.

N. 21 - Marzo 89 - Lire 15.000 - STAMPANTE
• **L'arte della pianificazione.** Gestione di 2.000 celle contemporaneamente, un set completo di funzioni di editing, tutte le operazioni algebriche e tutte le formule più evolute, un sofisticato generatore di tabelle e rapporti e un convertitore di files, sono le caratteristiche più salienti di Generator. • **Per sempre sulla carta!** Un programma per creare, sullo schermo Hi-Res, immagini, messaggi, cartoline, biglietti da visita o altro e trasferirli su carta in un formato appariscente. Inoltre un ricchissimo archivio di immagini già fatte per voi.

N. 22 - Aprile 89 - Lire 15.000 - GIOCHI
• **Italia 90.** È arrivato il momento di porre fine alla estenuante attesa di tutti gli appassionati di questo sport, desiderosi di potersi cimentare in incontri da vero mondiale contro il proprio C 64, presentandovi la versione più avvincente di calcio elettronico.
• **In viaggio verso la Luna.** Alla vostra collezione di programmi spaziali non può mancare questo videogioco dalla grafica incredibile e caratterizzato da un ridotto schematismo tattico. • **Pac-man in tre dimensioni.** A grande richiesta, ecco ritornare il celeberrimo Pac Man, infaticabile personaggio che da molti anni ormai si diverte a divorare i suoi nemici dopo averli ridotti allo stato di innocui fantasmi con quattro pillole magiche. Questa volta addirittura tridimensionale. • **Pigmania** è il nome di questo originalissimo ed esplosivo videogame: un gioco che mantiene alto il livello di giocabilità e di emozione sia per chi gioca sia per chi vede il pericolo imminente senza poter reagire. • **Labirinto spaziale.** Ben lontano dall'essere il solito spaziale del tipo spara e fuggi, questo videogame è all'altezza dei migliori arcade. La grafica è veramente apprezzabile e la giocabilità molto flessibile.

N. 23 - Maggio 89 - Lire 15.000 - DRIVE
• **Directory come vuoi.** TuttoCommodore di questo mese è caratterizzato da programmi di utilità per il drive 1541: il primo programma che incontriamo si chiama Dirmagic ed è il più potente manipolatore di directory che sia mai stato prodotto. • **Da zero a quaranta con il turbo.** I tre programmi che illustriamo hanno funzioni complatamente differenti pur essendo strumenti utilissimi per chi ama dare un tocco di professionalità al proprio hobby informatico.• **Come gli altri non possono.**Power 41 è un'utility che consente manipolazioni del floppy veramente stupefacenti . Potete scovare errori fra le tracce e i settori speciali, proteggere i dischi e leggerli in luoghi dove nessuno li ha mai letti prima!• **Statura: 225. Un gigante!** Vi è mai capitato di dover trasferire da un disco a un altro un file lungo 226 blocchi, rimanendo tristemente delusi e sconfitti dopo il fallimento di tutti i vostri copiatori? • **Due gocce d'acqua.** La protezione del software è una necessità ma penalizza l'utente che non può fare copie di sicurezza. Copy 40 è un velocissimo copiatore molto potente che vi aiuta a conservare il software senza commettere reati.

Tagliando di richiesta arretrati

Per ricevere a casa senza aggravio di spese postali, l'qrretrato o gli arretrati che ti interessano, compila e spedisci subito questo tagliando in busta chiusa a:

TuttoCommodore
Gruppo Editoriale JCE
via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Sì, inviatemi i seguenti numeri di arretrati di TuttoCommodore:

mese/mesi di ....

Cognome ....**Nome**..........................

Cap ....**Città**....................**Prov.** ....

❑ **Allego L** ....

❑ **Allego ricevuta di versamento di L** ....
sul conto corrente postale n. 351205 intestato a Gruppo Editoriale JCE
via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

❑ **Allego assegno di L.** ....
non trasferibile intestato a Gruppo editoriale JCE

Data ....**Firma**..............................

IL PROGRAMMA GRAFICO PER CREARE GLI ELEMENTI BASE

GRAFICA: LA FABBRICA DEI FUMETTI E DELLE VIGNETTE